

PENINGKATAN PERILAKU PANTANG MENYERAH MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK USIA 5-6 DI TK

Maskufah, Fadillah, Marmawi

Prodi PG. PAUD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email.maskufah21_yahoo.co.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Perencanaan pembelajaran melalui permainan *puzzle* untuk meningkatkan perilaku pantang menyerah pada anak usia 5-6 Tahun di TK Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya, 2) Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan *puzzle* pada anak usia 5-6 Tahun untuk meningkatkan perilaku pantang menyerah di TK Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya dan 3) Peningkatan perilaku pantang menyerah setelah pembelajaran melalui permainan *puzzle* pada anak usia 5-6 Tahun di TK Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya. Analisis data yang digunakan berupa observasi, IPKG I, IPKG 2 dan wawancara. Langkah-langkah penelitian ini adalah sebagai berikut: 1). Perencanaan, 2). Pelaksanaan, 3). Pengamatan atau Observasi dan 4). Refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah observasi/pengamatan dan wawancara/percakapan, sesuai dengan teknik pengumpul data yang digunakan, maka alat pengumpulnya adalah format observasi dan panduan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan Peningkatan perilaku pantang menyerah setelah diberikan permainan *puzzle* pada anak usia 5-6 Tahun di TK Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya mengalami peningkatan sangat baik pada siklus II.

Kata Kunci: Perilaku Pantang Menyerah, Permainan Menyusun *Puzzle*.

Abstract: The aim of this study was to determine: 1) Planning of learning through puzzle game to improve unyielding behavior in children aged 5-6 years in kindergarten One Roof SDN 13 Jeruju Large snapper Sungai Kubu Raya, 2) Implementation of the learning through puzzle game in children aged 5-6 years to increase perilaku unyielding in kindergarten One Roof SDN 13 Jeruju Large snapper Sungai Kubu Raya and 3) Increased unyielding behavior after learning through puzzle game for children aged 5-6 years in kindergarten One Roof SDN 13 Jeruju Large snapper Sungai Kubu Raya. Analysis of the data used in the form of observation, IPKG I, IPKG 2 and interviews. The steps of this study are as follows: 1). Planning, 2). Implementation, 3). Observations or observation and 4). Reflection. The data analysis technique used is the observation / observation and interviews / conversations, according to the data collecting techniques be adopted, then the tool is a format pengumpulnya observation and interview guides. Increased research findings showed unyielding behavior after being given a puzzle game for children aged 5-6 years in kindergarten One Roof SDN 13 Jeruju Besar Sungai Kubu Raya snapper excellent increased in the second cycle.

Keywords: Behavior Never Surrender, Develop Games Puzzles.

Bermain *puzzle* adalah kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. “Kegiatan ini bertujuan melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak dalam menyusun kepingan *puzzle* yang terdiri dari berbagai bentuk yang berbeda dengan cara mencocokkan potongan gambar satu dengan lainnya sehingga membentuk satu gambar yang utuh dan baik (Patmonodewo, 2010:11)”.

Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya, Bermain *puzzle* juga merupakan suatu cara untuk melatih anak agar tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan pekerjaan, karena bermain *puzzle* memerlukan kemampuan intelegensi.

Bermain *puzzle* dapat melatih anak bekerja dengan sungguh-sungguh menyelesaikan pekerjaan yang diberikan yang dapat membantu anak memiliki perilaku pantang menyerah. Perilaku pantang menyerah penting dilatihkan kepada anak agar anak disiplin dan bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan segala pekerjaan yang diberikan.

TK Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya merupakan salah satu TK yang berada di Desa Jeruju Besar yang pengelolaannya dilakukan oleh SDN 13 Jeruju Besar yang dikepalai oleh satu orang kepala sekolah dari tahun 2005 sampai sekarang. TK Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar mempunyai jumlah anak sebanyak 40 orang yang terbagi ke dalam 3 kelas, kelas A sebanyak 11 orang anak, kelas B1 sebanyak 15 orang anak dan kelas B2 sebanyak 14 orang anak, kelas yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas B1.

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan terdapat beberapa temuan sementara sebagai hasil pra penelitian di antaranya: anak di TK Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar sebagian besar tidak menunjukkan perilaku pantang menyerah apabila diberikan tugas, seperti menggambar, anak tidak mampu menyelesaikan *puzzle* sederhana seperti menyusun angka, baru saja mengejekannya anak-anak sudah tidak mau, begitu juga apabila anak menggambar sesuai contoh, sebagian besar anak tidak mampu menyelesaikannya dan anak lebih memilih pekerjaan lain seperti bermain bola dan lain sebagainya, dari 15 orang anak yang dapat menyelesaikan pekerjaan yang diberikan tugas oleh guru hanya 6 orang anak atau 40%, sedangkan sisanya sebanyak 9 orang anak atau 60% tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya.

40% dari 15 orang anak TK Satu Atap belum bisa menunjukkan perilaku pantang menyerah, hal ini peneliti perhatikan dari setiap kegiatan anak selalu mengatakan tidak bisa setiap kali diberi tugas padahal mereka belum memulai tugas yang diberikan guru terutama dalam kegiatan melipat, menggambar dan menyusun *puzzle*. Sementara, guru sudah memberikan contoh sebelum diberikan tugas dan masih mereka menyatakan tidak bisa, guru selalu mengatakan coba dulu, namun mereka masih tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan. Padahal kalau mereka mau mengerjakan tugas atau mencobanya ternyata mereka bisa walaupun harus mencoba berulang-ulang. Untuk itu, peneliti mencoba untuk meningkatkan perilaku pantang menyerah melalui kegiatan bermain *puzzle* secara berulang-ulang.

Selama observasi penulis melihat bahwa anak-anak memiliki kemauan bermain seperti bermain *puzzle*, ada anak merasa sulit dalam menyusun *puzzle* sampai selesai. Hal ini mungkin disebabkan karena jarang penggunaan permainan *puzzle* dalam pembelajaran disekolah. Ketika anak sedang menyusun *puzzle*, mereka merasa sulit dan bosan, tetapi *puzzle* belum bisa disusun dengan benar akhirnya *puzzle* itu diserakkan karena sudah merasa bosan dan tidak sabar dalam menyusun kepingan *puzzle* tersebut. Pada saat anak menyusun *puzzle*, seorang guru sebaiknya mendampingi dan mengarahkan anak dalam

menyusunnya agar mereka bisa menger jakan susunan *puzzle* dengan benar sampai selesai dan timbul rasa gembira pada diri anak.

Hal tersebut di atas, diduga kegiatan bermain *puzzle* dalam belajar jarang dilakukan. Sedangkan bermain *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, karena dari bermain *puzzle* anak mendapat pengetahuan seperti, mengenal bentuk, warna, memasangkan, melatih kesabaran dan lain-lain. Alat permainan *puzzle* yang ada di TK merupakan media bermain yang di beli jadi dari toko, bukan dari hasil ciptaan guru sendiri. Seperti penjelasan diatas dikatakan bahwa seorang guru PAUD itu harus mampu merancang alat permainan untuk anak, maka dari itu selain media jadi guru juga harus mampu menciptakan *puzzle* sendiri untuk anak didiknya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang: Perilaku pantang menyerah melalui permainan menyusun *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di TK Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya.

METODE

Metode penelitian deskriptif adalah sebuah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan, menginterpretasikan sesuatu fenomena, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Dengan demikian, penulis beranggapan bahwa metode penelitian deskriptif sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis. Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yakni dengan melakukan tindakan/perlakuan pada anak di kelas B pada Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar, dengan tujuan meningkatkan kognitif pada anak.

Prosedur atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah kegiatan-kegiatan yang berbentuk siklus yang mengacu pada model yang dikemukakan beberapa ahli. Menurut Suharsimi Arikunto (2009: 16) secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), dan 4) refleksi (*reflecting*). Di dalam alur kegiatannya, tahap pelaksanaan dan pengamatan dilakukan dalam waktu yang sama

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2015 pada saat anak-anak mendapatkan tema komunikasi. Subyek penelitian ini adalah anak-anak Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar kelompok umur 5-6 tahun semester 2 yang berjumlah 20 orang anak terdiri 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki pada tahun ajaran 2014/2015.

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penellitian ini adalah observasi non partisipan, teknik komunikasi langsung dan dokumentasi. Hadi (2004:136) mengatakan bahwa, “observasi non partisipan adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki”. Moleong (2011:186) menyatakan bahwa “Wawancara merupakan percakapan yang mengajukan pertanyaan dengan yang diwawancarai”. Moeleong (2011: 216) dokumentasi adalah “setiap bahan tertulis ataupun film”.

Alat pengumpul data yang digunakan berupa lembar observasi untuk guru dan anak yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik

Dalam memperoleh data untuk mengetahui sikap pantang menyerah pada indikator tindakan diberikan:

1. Belum Berkembang (BB) jika anak tidak bisa menyusun *puzzle* binatang dengan lengkap.

2. Mulai Berkembang (MB) jika anak mulai dapat menyusun dengan lengkap *puzzle* binatang namun masih dibantu guru.
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) jika anak dapat menyusun dengan lengkap *puzzle* binatang tanpa bantuan guru.
4. Berkembang Sangat Baik (BSB) jika anak dapat menyusun *puzzle* dengan lengkap *puzzle* binatang.

Dalam memperoleh data untuk mengetahui kemampuan guru dalam membuat RH dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada indikator tindakan diberikan:

1. Belum Berkembang (BB) jika kemampuan guru berada pada skala 0,00%-49,99%.
2. Mulai Berkembang (MB) jika kemampuan guru berada pada skala 50%-69,99%.
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) jika kemampuan guru berada pada skala 70%-79,99%.
4. Berkembang Sangat Baik (BSB) jika kemampuan guru berada pada skala 80%-100%.

Analisis persentase menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 236) yaitu sebagai berikut:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan

X%	= Persentase yang dicapai	Baik (B)	= 70-100%
n	= Jumlah anak	Cukup Baik (CB)	= 60-69%
N	= Jumlah seluruh anak	Kurang Baik (KB)	= 0 - 59 %

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Siklus I

a. Pertemuan I

Tabel 1
Data Hasil Observasi Pembelajaran Perilaku Pantang Menyerah Melalui Permainan *Puzzle* Siklus I Pertemuan I

Pertemuan	Kriteria	Kerja Keras		Optimis		Semangat		Senang	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
Pertama	BB	10	66,67	10	66,67	10	66,67	10	66,67
	MB	2	13,33	2	13,33	2	13,33	2	13,33
	BSH	3	20	3	20	3	20	3	20
	BSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah		15	100	15	100	15	100	15	100

Sumber: Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Perilaku pantang menyerah pada aspek kerja keras yang belum berkembang sebanyak 66,67%, mulai berkembang sebanyak 13,33%, berkembang sesuai harapan sebanyak 20% dan tidak ada satupun yang berkembang sangat baik.
- 2) Perilaku pantang menyerah pada aspek optimis yang belum berkembang sebanyak 66,67%, mulai berkembang sebanyak 13,33%, berkembang sesuai harapan sebanyak 20% dan tidak ada satupun yang berkembang sangat baik.
- 3) Perilaku pantang menyerah pada aspek semangat yang belum berkembang sebanyak 66,67%, mulai berkembang sebanyak 13,33%, berkembang

sesuai harapan sebanyak 20% dan tidak ada satupun yang berkembang sangat baik.

- 4) Perilaku pantang menyerah pada aspek senang yang belum berkembang sebanyak 66,67%, mulai berkembang sebanyak 13,33%, berkembang sesuai harapan sebanyak 20% dan tidak ada satupun yang berkembang sangat baik.

b. Pertemuan II

Tabel 2
Data Hasil Observasi Pembelajaran Perilaku Pantang Menyerah Melalui Permainan *Puzzle* Siklus I Pertemuan II

Pertemuan	Kriteria	Kerja Keras		Optimis		Semangat		Senang	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
Kedua	BB	4	26,67	4	26,67	4	26,67	4	26,67
	MB	7	46,67	7	46,67	7	46,67	7	46,67
	BSH	4	26,67	4	26,67	4	26,67	4	26,67
	BSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah		15	100	15	100	15	100	15	100

Sumber: Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Perilaku pantang menyerah pada aspek kerja keras yang belum berkembang sebanyak 26,67%, mulai berkembang sebanyak 46,67%, berkembang sesuai harapan sebanyak 26,67% dan tidak ada satupun yang berkembang sangat baik.
- 2) Perilaku pantang menyerah pada aspek optimis yang belum berkembang sebanyak 26,67%, mulai berkembang sebanyak 46,67%, berkembang sesuai harapan sebanyak 26,67% dan tidak ada satupun yang berkembang sangat baik.
- 3) Perilaku pantang menyerah pada aspek semangat yang belum berkembang sebanyak 26,67%, mulai berkembang sebanyak 46,67%, berkembang sesuai harapan sebanyak 26,67% dan tidak ada satupun yang berkembang sangat baik.
- 4) Perilaku pantang menyerah pada aspek senang yang belum berkembang sebanyak 26,67%, mulai berkembang sebanyak 46,67%, berkembang sesuai harapan sebanyak 26,67% dan tidak ada satupun yang berkembang sangat baik.

c. Pertemuan III

Tabel 3
Data Hasil Observasi Pembelajaran Perilaku Pantang Menyerah Melalui Permainan *Puzzle* Siklus I Pertemuan III

Pertemuan	Kriteria	Kerja Keras		Optimis		Semangat		Senang	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
Ketiga	BB	1	6,67	1	6,67	1	6,67	1	6,67
	MB	7	46,67	7	46,67	7	46,67	7	46,67
	BSH	3	20	3	20	3	20	3	20
	BSB	4	26,67	4	26,67	4	26,67	4	26,67
Jumlah		15	100	15	100	15	100	15	100

Sumber: Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 4.15 di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Perilaku pantang menyerah pada aspek kerja keras yang belum berkembang sebanyak 6,67%, mulai berkembang sebanyak 46,67%,

berkembang sesuai harapan sebanyak 20% dan 26,67% yang berkembang sangat baik.

- 2) Perilaku pantang menyerah pada aspek optimis yang belum berkembang sebanyak 6,67%, mulai berkembang sebanyak 46,67%, berkembang sesuai harapan sebanyak 20% dan 26,67% yang berkembang sangat baik.
- 3) Perilaku pantang menyerah pada aspek semangat yang belum berkembang sebanyak 6,67%, mulai berkembang sebanyak 46,67%, berkembang sesuai harapan sebanyak 20% dan 26,67% yang berkembang sangat baik.
- 4) Perilaku pantang menyerah pada aspek senang yang belum berkembang sebanyak 6,67%, mulai berkembang sebanyak 46,67%, berkembang sesuai harapan sebanyak 20% dan 26,67% yang berkembang sangat baik.

2. Siklus II

a. Pertemuan I

Tabel 4
Data Hasil Observasi Pembelajaran Perilaku Pantang Menyerah
Melalui Permainan *Puzzle* Siklus II Pertemuan I

Pertemuan	Kriteria	Kerja Keras		Optimis		Semangat		Senang	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
Pertama	BB	0	0	0	0	0	0	0	0
	MB	3	20	3	20	3	20	3	20
	BSH	8	53,33	8	53,33	8	53,33	8	53,33
	BSB	4	26,67	4	26,67	4	26,67	4	26,67
Jumlah		15	100	15	100	15	100	15	100

Sumber: Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Perilaku pantang menyerah pada aspek kerja keras yang belum berkembang sebanyak 0%, mulai berkembang sebanyak 20%, berkembang sesuai harapan sebanyak 53,33% dan 26,67% yang berkembang sangat baik.
- 2) Perilaku pantang menyerah pada aspek optimis yang belum berkembang sebanyak 0%, mulai berkembang sebanyak 20%, berkembang sesuai harapan sebanyak 53,33% dan 26,67% yang berkembang sangat baik.
- 3) Perilaku pantang menyerah pada aspek semangat yang belum berkembang sebanyak 0%, mulai berkembang sebanyak 20%, berkembang sesuai harapan sebanyak 53,33% dan 26,67% yang berkembang sangat baik.
- 4) Perilaku pantang menyerah pada aspek senang yang belum berkembang sebanyak 0%, mulai berkembang sebanyak 20%, berkembang sesuai harapan sebanyak 53,33% dan 26,67% yang berkembang sangat baik.

b. Pertemuan II

Tabel 5
Data Hasil Observasi Pembelajaran Perilaku Pantang Menyerah
Melalui Permainan *Puzzle* Siklus II Pertemuan II

Pertemuan	Kriteria	Kerja Keras		Optimis		Semangat		Senang	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
Kedua	BB	0	0	0	0	0	0	0	0
	MB	2	13,33	2	13,33	2	13,33	2	13,33
	BSH	4	26,67	4	26,67	4	26,67	4	26,67
	BSB	9	60	9	60	9	60	9	60
Jumlah		15	100	15	100	15	100	15	100

Sumber: Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Perilaku pantang menyerah pada aspek kerja keras yang belum berkembang sebanyak 0%, mulai berkembang sebanyak 13,33%, berkembang sesuai harapan sebanyak 26,67% dan 60% yang berkembang sangat baik.
- 2) Perilaku pantang menyerah pada aspek optimis yang belum berkembang sebanyak 0%, mulai berkembang sebanyak 13,33%, berkembang sesuai harapan sebanyak 26,67% dan 60% yang berkembang sangat baik.
- 3) Perilaku pantang menyerah pada aspek semangat yang belum berkembang sebanyak 0%, mulai berkembang sebanyak 13,33%, berkembang sesuai harapan sebanyak 26,67% dan 60% yang berkembang sangat baik.
- 4) Perilaku pantang menyerah pada aspek senang yang belum berkembang sebanyak 0%, mulai berkembang sebanyak 13,33%, berkembang sesuai harapan sebanyak 26,67% dan 60% yang berkembang sangat baik.

c. Pertemuan III

Tabel 6
Data Hasil Observasi Pembelajaran Perilaku Pantang Menyerah
Melalui Permainan *Puzzle* Siklus II Pertemuan III

Pertemuan	Kriteria	Kerja Keras		Optimis		Semangat		Senang	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
Ketiga	BB	0	0	0	0	0	0	0	0
	MB	0	0	0	0	0	0	0	0
	BSH	2	13,33	2	13,33	2	13,33	2	13,33
	BSB	13	86,67	13	86,67	13	86,67	13	86,67
Jumlah		15	100	15	100	15	100	15	100

Sumber: Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Perilaku pantang menyerah pada aspek kerja keras yang belum berkembang sebanyak 0%, mulai berkembang sebanyak 0%, berkembang sesuai harapan sebanyak 13,33% dan 86,67% yang berkembang sangat baik.
- 2) Perilaku pantang menyerah pada aspek optimis yang belum berkembang sebanyak 0%, mulai berkembang sebanyak 0%, berkembang sesuai harapan sebanyak 13,33% dan 86,67% yang berkembang sangat baik.
- 3) Perilaku pantang menyerah pada aspek semangat yang belum berkembang sebanyak 0%, mulai berkembang sebanyak 0%, berkembang sesuai harapan sebanyak 13,33% dan 86,67% yang berkembang sangat baik.
- 4) Perilaku pantang menyerah pada aspek senang yang belum berkembang sebanyak 0%, mulai berkembang sebanyak 0%, berkembang sesuai harapan sebanyak 13,33% dan 86,67% yang berkembang sangat baik.

Analisis data perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II dan observasi kemampuan menghitung angka pada anak usia 5-6 tahun. Berikut penjelasannya:

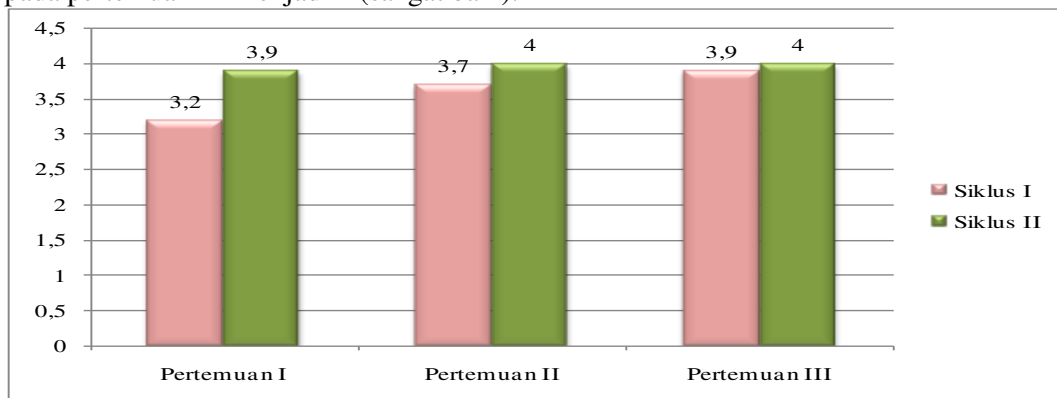
1. Perencanaan

Tabel 7
Kemampuan Guru Merencanakan Pembelajaran
Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang Dinilai	Siklus I			Siklus II		
		Pert I Skor	Pert II Skor	Pert III Skor	Pert I Skor	Pert II Skor	Pert III Skor
1	Merumuskan tema / sub tema	4	4	4	4	4	4
2	Merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran	2,6	3,4	3,8	4	4	4
3	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi	3,33	4	4	4	4	4
4	Merencanakan skenario pembelajaran	3,5	3,5	4	4	4	4
5	Evaluasi	2,5	3,5	3,5	3,5	4	4
Jumlah		3,2	3,7	3,9	3,9	4	4

Sumber: Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 6 di atas, bahwa perencanaan siklus I pertemuan I memperoleh nilai 3,2 (baik) dan meningkat pada pertemuan II menjadi 3,7 (baik), kemudian meningkat lagi pada pertemuan III menjadi 3,9 (baik). Pada siklus II pertemuan I kemampuan guru merencanakan pembelajaran memperoleh nilai 3,9 (baik), meningkat pada pertemuan II menjadi lebih baik lagi yaitu 4 (sangat baik), kemudian meningkat lagi pada pertemuan III menjadi 4 (sangat baik).



Grafik 1
Kemampuan Guru Merencanakan Pembelajaran
Siklus I dan Siklus II

Grafik 4.1 di atas dapat dijelaskan, bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan *puzzle*.

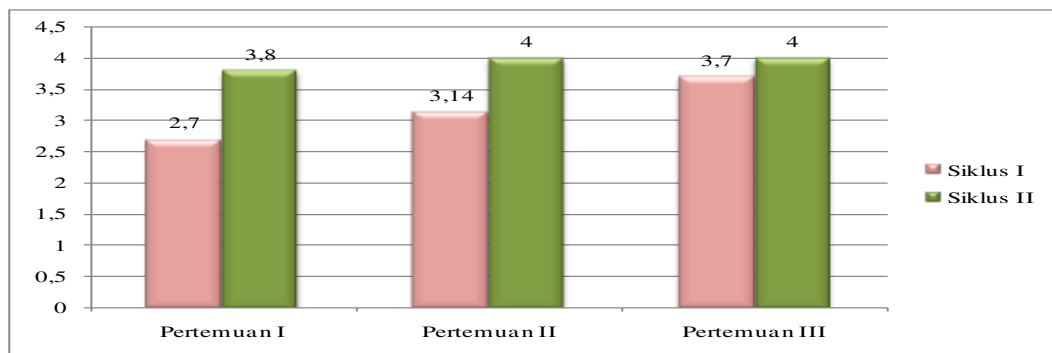
2. Pelaksanaan

Tabel 8
Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran
Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang Dinilai		Siklus I			Siklus II		
			Pert I Skor	Pert II Skor	Pert III Skor	Pert I Skor	Pert II Skor	Pert III Skor
1	Sebelum Pembelajaran Dilaksanakan		3,33	3,67	3,67	4	4	4
2	Kegiatan Pembelajaran	Awal	2,9	3,5	3,75	4	4	4
3	Kegiatan Pembelajaran	Inti	1,75	2,25	3,5	3,75	4	4
4	Kegiatan Pembelajaran	Akhir	3	3,17	3,83	3,5	4	4
Jumlah			2,7	3,14	3,7	3,8	4	4

Sumber: Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 4.20 di atas, bahwa pelaksanaan siklus I pertemuan I memperoleh nilai 2,7 (cukup baik) dan meningkat pada pertemuan II menjadi 3,14 (baik), kemudian meningkat lagi pada pertemuan III menjadi 3,7 (baik). Pada siklus II pertemuan I kemampuan guru melaksanakan pembelajaran memperoleh nilai 3,8 (baik), meningkat pada pertemuan II menjadi lebih baik lagi yaitu 4 (sangat baik) begitu juga pada pertemuan III memperoleh nilai 4 (sangat baik).



Grafik 2
Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran
Siklus I dan Siklus II

Grafik 4.2 di atas dapat dijelaskan, bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan *puzzle* antara siklus I dan siklus II

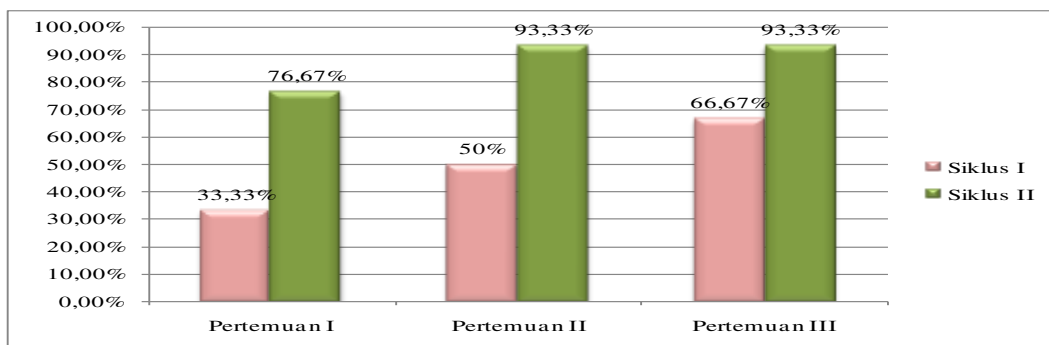
3. Peningkatan Mengenal Bilangan

Tabel 9
Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Pantang Menyerah
Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang Dinilai	Siklus I			Siklus II		
		Pert 1 %	Pert II %	Pert III %	Pert 1 %	Pert II %	Pert III %
1	Kerja keras	33,33	50	66,67	76,67	93,33	93,33
2	Optimis	33,33	50	66,67	76,67	93,33	93,33
3	Semangat	33,33	50	66,67	76,67	93,33	93,33
4	Senang	33,33	50	66,67	76,67	93,33	93,33
Rata-rata		33,33%	50%	66,67	76,67	93,33	93,33

Sumber: Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 4.18 di atas, bahwa perilaku pantang menyerah siklus I pertemuan I memperoleh nilai 33,33% yang dikategorikan tidak baik dan meningkat pada pertemuan II menjadi 50% yang dikategorikan kurang baik, kemudian meningkat menjadi 66,67% dengan kategori cukup baik. Kemampuan siklus II pertemuan I memperoleh nilai 76,67% yang dikategorikan baik dan meningkat pada pertemuan II dan III menjadi 93,33% yang dikategorikan sangat baik. Lebih jelasnya peningkatan kemampuan anak mengenal bilangan 1-10 dapat dilihat pada grafik 3 berikut:



Grafik 3
Peningkatan Perilaku Pantang Menyerah
Siklus I dan Siklus II

Grafik 4.3 di atas dapat dijelaskan, bahwa terjadi peningkatan perilaku pantang menyerah pada siklus I pertemuan III 66,67% meningkat menjadi 93,33% pada siklus II pertemuan III.

Pembahasan

1. Perencanaan Pembelajaran Melalui Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Perilaku Pantang Menyerah

Perencanaan pembelajaran telah direncanakan oleh guru dengan baik sekali, ini berarti guru telah memiliki kemampuan merencanakan pembelajaran sebagai salah satu aspek kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru profesional. Perencanaan pembelajaran telah direncanakan oleh guru dengan baik sekali, ini berarti guru telah memiliki kemampuan merencanakan pembelajaran sebagai salah satu aspek kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru profesional. Guru profesional adalah guru yang memiliki kemampuan khusus di bidangnya dapat menguasai berbagai metode atau teknik didalam kegiatan belajar mengajar serda

dapat menguasai landasan-landasan kependidikan dengan maksimal. Untuk membuat perencanaan pembelajaran yang baik dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang ideal, setiap guru harus mengetahui unsur-unsur perencanaan pembelajaran yang baik.

Menurut Majid (2005:94), unsur-unsur perencanaan pembelajaran tersebut adalah “mengidentifikasi kebutuhan siswa, tujuan yang hendak dicapai, berbagai strategi dan skenario yang relevan digunakan untuk mencapai tujuan, dan kriteria evaluasi”. Mulyasa (2004: 80), mengemukakan “perkembangan persiapan mengajar harus memperhatikan minat dan perhatian peserta didik terhadap materi yang dijadikan bahan kajian”. Dalam hal ini peran guru bukan hanya sebagai transformator, tetapi harus berperan sebagai motivator yang dapat membangkitkan gairah belajar, serta mendorong siswa untuk belajar dengan menggunakan berbagai variasi media, dan sumber belajar yang sesuai serta menunjang pembentukan kompetensi. Berkenaan dengan hal inui tersebut.

Mulyasa (2004: 80), mengemukakan beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam mengembangkan persiapan mengajar, yaitu:

- a. Rumusan kompetensi dalam persiapan mengajar harus jelas. Semakin konkret kompetensi, semakin mudah diamati dan semakin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
- b. Persiapan mengajar harus sederhana dan fleksibel serta dapat dilaksanakann dalam kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik.
- c. Kegiatan-kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam persiapan mengajar harus menunjang dan sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan.
- d. Persiapan mengajar yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya.
- e. Harus ada koordinasi antara komponen pelaksana program sekolah, terutama apabila pebelajaran silaksanakan secara tim (*team teaching*) atau *moving class*.

Majid (2005: 95) mengemukakan, agar guru dapat membuat persiapan mengajar yang efektif dan berhasil guna, dituntut untuk memahami berbagai aspek yang berkaitan dengan pengembangan persiapan mengajar, baik berkaitan dengan hakikat, fungsi, prinsip maupun prosedur pengembangan persiapan mengajar, serta mengukur efektivitas mengajar. Rencana pembelajaran yang baik menurut Gagne dan Briggs (1974) dalam Majid (2005:96) hendaknya mengandung tiga komponen yang disebut *anchor point*, yaitu: “1) tujuan pengajaran; 2) materi pelajaran; bahan ajar, pendekatan dan metode mengajar, media pengajaran dan pengalaman belajar; dan 3) evaluasi keberhasilan”.

Hal ini sesuai dengan pendapat Moore (2001:126) bahwa “komposisi format rencana pembelajaran meliputi komponen topik bahasan, tujuan pembelajaran (kompetensi dan indikator kompetensi), materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, alat/media yang dibutuhkan, dan evaluasi hasil belajar”. Menurut Suryadi dan Mulyana (1993:21), “program belajar mengajar” tidak lain adalah suatu proyeksi guru mengenai kegiatan yang harus dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan tersebut secara terperinci dijelaskan kemana siswa itu akan dibawa (tujuan), apa yang harus dipelajari (isi bahan pelajaran), bagaimana siswa mempelajarinya (metode dan teknik) dan bagaimana kita mengetahui bahwa siswa telah mencapainya (penilaian).

Selanjutnya Suryadi dan Mulyana mengemukakan, unsur-unsur utama yang harus ada dalam perencanaan pengajaran yaitu: 1) tujuan yang hendak dicapai, berupa bentuk-bentuk tingkah laku apa yang diinginkan untuk dimiliki siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar, 2) bahan pelajaran atau isi pelajaran yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan, 3) metode dan teknik yang digunakan, yaitu bagaimana proses belajar mengajar yang akan diciptakan guru agar siswa mencapai tujuan dan 4) penilaian, yakni bagaimana menciptakan dan menggunakan alat untuk mengetahui tujuan tercapai atau tidak.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa unsur-unsur yang amat penting masuk dalam rencana pengajaran adalah: 1) apa yang akan diajarkan, pertanyaan ini menyangkut berbagai kompetensi yang harus dicapai, indikator-indikatornya, serta materi bahan ajar yang akan disampaikan untuk mencapai kompetensi tersebut; 2) bagaimana mengajarkannya, pertanyaan ini berkenaan dengan berbagai strategi yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran, termasuk pengembangan berbagai aktivitas opsional bagi siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya; 3) bagaimana mengevaluasi hasil belajarnya, pertanyaan ini harus dijawab dengan merancang jenis evaluasi untuk mengukur daya serap siswa terhadap materi yang mereka pelajari pada sesi tersebut.

Dengan demikian, kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran yang dijadikan kajian dalam penelitian ini meliputi indikator, 1) merumuskan tujuan pengajaran, 2) memilih dan mengembangkan bahan pengajaran, 3) merencanakan kegiatan belajar mengajar, termasuk didalamnya merencanakan pendekatan dan metode pengajaran, langkah-langkah kegiatan belajar mengajar, alat dan sumber belajar serta 4) merencanakan penilaian.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Perilaku Pantang Menyerah

Pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran bermain *puzzle* untuk meningkatkan perilaku pantang menyerah, telah dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik. Ini berarti guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik sesuai dengan aspek kemampuan yang dipersyaratkan seorang guru yang profesional. Mengingat tugas guru yang begitu kompleks maka diperlukan suatu persyaratan khusus untuk menjadi guru yang profesional. Syarat profesional menurut Moh. Ali (2005: 15) adalah sebagai berikut:

- a. Menuntut adanya keterampilan yang berdasarkan konsep dan teori ilmu pengetahuan yang mendalam.
- b. Menekankan pada suatu keahlian dalam bidang tertentu sesuai dengan bidang profesinya.
- c. Menuntut adanya tingkat pendidikan keguruan yang memadai.
- d. Adanya kepekaan terhadap dampak kemasyarakatan dari pekerjaan yang dilaksanakan.
- e. Memungkinkan perkembangan sejalan dengan dinamika kehidupan.

Guru hendaknya membimbing, mengarahkan aktivitas belajar anak didik, agar anak didik dapat tumbuh dan berkembang secara baik, yang bukan saja pada aspek pengetahuan akan tetapi meliputi sikap dan keterampilannya. Pembelajaran atau proses belajar mengajar adalah proses yang diatur dengan tahapan-tahapan tertentu, agar pelaksanaannya mencapai hasil yang diharapkan. Tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran menurut Majid (2005: 104) meliputi “kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup”. Usman (1994: 120) mengemukakan “pelaksanaan pembelajaran mengikuti prosedur memulai pelajaran, mengelola kegiatan belajar

mengajar, mengorganisasikan waktu, siswa, dan fasilitas belajar mengajar, mengorganisasikan waktu, siswa dan fasilitas belajar, melaksanakan penilaian proses dan hasil pelajaran dan mengakhiri pelajaran”. Sudirman, dkk (2001:77) pelaksanaan pembelajaran meliputi tiga kegiatan pokok, yaitu tes awal, proses dan tes akhir.

Berdasarkan uraian di atas, pelaksanaan pembelajaran dapat deskripsikan dari tiga kegiatan utama, yaitu membuka pembelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan menutup pembelajaran.

Kegiatan awal yang dilaksanakan guru sudah baik, sebagaimana ungkapan Ibu Isromiati:

“Sudah baik, karena ibu membawa anak untuk bersemangat dalam belajar dengan cara mengajak anak bernyanyi dan bertepuk tangan dan guru memberikan penguatan seperti kata bagus dan hebat”.

Kemampuan guru dalam meningkatkan perilaku prososial anak sudah baik, sebagaimana ungkapan Ibu Isromiati:

Kemampuan guru dalam meningkatkan perilaku pantang menyerah anak sudah baik, karena ibu mengatur anak terlebih dahulu, kemudian ibu sudah mampu mengatur anak untuk mengikuti arahan, ibu membuat kelompok-kelompok dan anak mau di atur dan anak mau bergiliran melakukan kegiatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator mengalami kendala karena terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan perilaku pantang menyerah sehingga pada proses pembelajaran siklus I dengan menggunakan media *puzzle* dan anak-anak cukup tertarik sehingga guru tidak mengalami kesulitan. Hal ini terbukti pada waktu proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* anak dapat melakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran sikap pantang menyerah yang diharapkan. Dan pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut: 15 orang ternyata masih ada yang sikap pantang menyerah masih belum mencapai kompetensi.

Kendala-kendala yang dihadapi pada siklus 1 antara lain:

- a. Beberapa terlihat tidak menghiraukan penjelasan guru tentang cara bermain *puzzle*. Sehingga beberapa anak terlihat kebingungan saat diminta guru untuk menyelesaikan tugasnya sendiri dan akhirnya anak tersebut malah mengganggu konsentrasi teman yang lainnya.
- b. Media yang digunakan guru sebaiknya diberi warna sehingga anak akan lebih konsentrasi dan lebih termotivasi pada saat menyusun *puzzle*.
- c. Beberapa anak terlihat mudah bosan saat melakukan kegiatan menyusun *puzzle* karena dia merasa bahwa pekerjaan itu sulit.

Pada proses pembelajaran siklus 2 mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan ketertarikan anak mengerjakan media *puzzle* sehingga sikap pantang menyerah anak pada tiap anak meningkat. Dan keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pencapaian tingkat ketuntasan belajar anak secara keseluruhan dengan kriteria yang ditetapkan. Dan pada siklus 2 ini diperoleh hasil sebagai berikut: hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus 2 dirasa cukup mewakili dari tujuan yang telah direncanakan yaitu untuk meningkatkan perilaku pantang menyerah melalui media *puzzle*.

3. Peningkatan Perilaku Pantang Menyerah Setelah Pembelajaran Permainan *Puzzle*

Peningkatan peningkatan perilaku pantang menyerah setelah pembelajaran permainan *puzzle* mengalami peningkatan, hal tersebut dibuktikan pada siklus I rata-rata peningkatan perilaku pantang menyerah hanya memperoleh nilai 50 yang

dikategorikan kurang baik dan rata-rata peningkatan perilaku pantang menyerah pada siklus II memperoleh nilai 72,5 dikategorikan baik. Artinya perilaku pantang menyerah mengalami peningkatan dari kategori kurang baik menjadi baik.

Peningkatan tersebut terjadi karena faktor-faktor berikut ini, antara lain; guru berhasil memilih beragam kegiatan mengajar untuk meningkatkan perilaku pantang menyerah, guru memberi kesempatan pada anak untuk berekspresi, guru menggunakan variasi dalam mengelola kelas, guru mengatur ruangan, guru menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Guru mampu memilih beragam kegiatan kreatif meningkatkan perilaku pantang menyerah. Kemampuan guru memilih dan merencanakan kegiatan bermain untuk anak merupakan cara untuk menjadikan kelas lebih berhasil. Anak akan menghasilkan ide-ide kreatif jika dibimbing oleh guru yang kreatif pula. Kreativitas penting untuk dikembangkan karena dengan berkreasi akan terbentuk aspek perkembangan lain dalam diri anak seperti bahasa, kognitif, motorik, dan psikososial.

Guru melakukan pengaturan ruang sedemikian mungkin untuk meningkatkan perilaku pantang menyerah perlu didisain agar menarik dan fungsional untuk bermain dan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Ki Hadjar Dewantara (dalam Ki Supriyoko, 2012: 5) yang mengatakan bahwa TK seharusnya dirancang dengan baik sehingga menjadi “taman” bagi anak. Taman yang memberikan rasa aman, nyaman dan kondusif untuk belajar anak. Guru harus kreatif melihat potensi dalam lingkungan dan mendisain pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Dengan demikian kemampuan guru untuk mengatur ruangan yang menyenangkan bagi anak mempercepat kenaikan skor kemampuan anak mengenal bilangan.

Pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, guru memperbanyak penguatan dan mengurangi intervensi. Pembelajaran untuk anak usia dini, bentuk disiplin perlu diberikan sebagai cara untuk mempertegas perilaku yang diinginkan dan menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan. Untuk anak usia dini penguatan dapat lebih efektif digunakan karena menghindari kekerasan terhadap fisik anak dan memicu perilaku agresif yang lain.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi pula oleh bentuk kedisiplinan tersebut. Kelas yang tidak kondusif untuk belajar seperti, gaduh, tidak tertib, tidak antri bicara, membuat anak-anak tidak mampu menyerap pembelajaran secara maksimal. Pemberian stiker bintang pada anak yang menunjukkan perilaku baik dan diharapkan menegaskan kepada anak bahwa apa yang dilakukan adalah baik dan dapat diterima secara sosial. Demikian pula sebaliknya, jika anak berperilaku buruk maka tidak akan mendapat hadiah. Guru memberi anak stiker bintang, tersenyum, memberi jempol, pujian, pelukan, belaian, dan perhatian merupakan bentuk penguatan eksternal yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak. Strategi ini kemudian memungkinkan guru untuk menciptakan variasi dalam mengelola kelas.

Pemberian penguatan kepada anak sangat penting untuk membantu anak mengekspresikan kreativitasnya. Menurutnya penguatan juga merupakan kebutuhan dasar untuk anak memulai aktivitas kreatifnya dan sebagai penguatan bagi mereka untuk dapat berkreasi terus menerus. Keinginan untuk terus menerus berusaha sampai berhasil dibutuhkan setiap anak dalam proses pembelajaran agar lebih efektif. Namun jika intervensi terus menerus diberikan guru pada anak maka anak tidak akan berusaha untuk melakukannya lagi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Secara umum hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perilaku pantang menyerah pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan menyusun *puzzle* di TK Satu Atap SD 13 Jeruju Besa Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Pontianak sudah berkembang sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil penelitian siklus II pertemuan III yang memperoleh nilai 86,67. Secara rinci dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Perencanaan pembelajaran permainan *puzzle* untuk meningkatkan perilaku pantang menyerah pada anak usia 5-6 Tahun di TK Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya sudah sangat baik karena guru telah menyiapkan RKH dan media yang akan digunakan dalam meningkatkan perilaku pantang menyerah, 2) Pelaksanaan pembelajaran permainan *puzzle* pada anak usia 5-6 Tahun untuk meningkatkan perilaku pantang menyerah di TK Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya pelaksanaan pembelajaran siklus I lebih meningkatkan pada siklus II dan 3) Peningkatan perilaku pantang menyerah setelah diberikan permainan *puzzle* pada anak usia 5-6 Tahun di TK Satu Atap SDN 13 Jeruju Besar Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya mengalami peningkatan sangat baik pada siklus II.

Saran

Saran diharapkan dapat memberikan masukan kepada beberapa pihak, di antaranya sebagai berikut: 1) Bagi Guru: Melihat keberhasilan penelitian yang dilakukan dari penelitian dengan permainan *puzzle* dapat meningkatkan perilaku pantang menyerah, maka peneliti menyarankan permainan *puzzle* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam upaya mengurangi perilaku pantang menyerah, guru lebih kreatif, bisa mengkreasi dari pembelajaran dengan menyiapkan *puzzle-puzzle* logika dengan gambar-gambar yang sesuai dengan tema pelajaran yang akan diberikan, maka dengan permainan *puzzle* sekaligus guru memberikan penjelasan atau menyisipkan materi yang akan diberikan kepada anak, secara tidak langsung dengan permainan *puzzle* pun terjadi proses belajar mengajar dan 2) Bagi Orangtua: Peneliti menyarankan pada saat guru melakukan tahapan-tahapan intervensi kepada anak, sebaiknya orangtua melihat cara intervensi yang dilakukan oleh guru dan mengulangnya di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2010. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, Sutrisno. 2004. **Metode Penelitian *Research***. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ki Supriyoko. 2012. **Merealisasikan Gagasan Ki Hajar Dewantara Untuk Menyongsong Generasi Emas Indonesia**. UST Yogyakarta.
- Majid. 2005. **Perencanaan Pembelajaran**. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moeleong, 2011. **Metode Penelitian Kualitatif**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moh Ali, 2005. **Prosedur Penelitian Kependidikan**. Bandung: Angkasa.
- Mulyana, 1993. **Perencanaan Pembelajaran**. Bandung: Angkasa.

- Mulyasa, E. 2004. **Menjadi Guru Profesional**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Patmonodewo, 2010. **Pendidikan Anak Usia Dini**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudirman, dkk, 2001. **Proses Belajar Mengajar**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto, 2009. **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Usman, Moh. Uzer. 1994. **Menjadi Guru Profesional**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.